Нефтяной магнат

Руководство пользователя

Предостережение

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам или потере сознания, вызванной мигающим светом. У таких людей может случиться приступ при просмотре телевизионных программ с резкой сменой кадров или при игре в некоторые видеоигры. Это может произойти, даже если ранее не наблюдалось никаких симптомов.

Если вы или члены вашей семьи когда-либо страдали эпилепсией (у вас были приступы или вы теряли сознание), вызванными мигающим светом, пожалуйста, перед использованием программы проконсультируйтесь у вашего врача.

Если во время игры вы почувствуете любой из следующих симптомов: головокружение, непроизвольные мускульные сокращения, потеря сознания, дезориентация, немедленно прекратите использование программы и проконсультируйтесь с вашим врачом.

Установка

Вставьте CD-ROM с игрой в ваш привод CD-ROM или DVD-ROM, чтобы запустить программу установки игры. Если на вашем компьютере отключена функция автозапуска, откройте содержимое CD-ROM и запустите двойным щелчком файл AUTORUN.EXE в корневой директории.

Начало игры

Вы можете запустить игру, выбрав иконку игры в меню "Пуск". Через несколько секунд появится главное меню игры:

Сценарии и свободная игра

Разница между свободной игрой и сценариями в том, что в свободной игре у вас нет определенной цели. Вы начнете игру в 1900 году и получите возможность руководить компанией на протяжении 100 лет. В сценариях у вас всегда есть ограниченный период времени, за который вам нужно достичь заранее поставленных целей.

На пути к месторождению

С нефтяного месторождения начинается ваш бизнес. Каждая страна предоставляет лицензии на бурение на ее территории. На легком уровне сложности ассистент поможет вам в покупке таких лицензий, на нормальном уровне сложности вам придется делать это самому. Впрочем, вы можете сделать это вручную на легком уровне сложности.

Покупка лицензии на бурение

Лицензии на бурение покупаются в правительственном здании рядом с городским портом. Это здание легко опознается по флагу страны, развевающемуся над ним.

Когда вы щелкнете мышью по этому зданию, откроется окно с кнопкой "Лицензия на бурение", нажав эту кнопку, вы сможете приобрести лицензию.

Разведочное бурение

На легком уровне сложности разведочное бурение начнется автоматически, на нормальном - вам придется сделать это вручную.

Сначала вы должны нанять специалиста по разведочному бурению для определения местонахождения нефтяного пласта и непосредственно разведочного бурения. Вы можете нанять специалиста из меню "Разведочное бурение".

Здесь вы увидите список всех доступных специалистов. У каждого из них есть свои сильные и слабые стороны, также указана его заработная плата. Специалисты способны учиться. Таким образом, может быть оправданным наем неопытного, но дешевого специалиста с расчетом на будущее.

Способности специалиста влияют на множество факторов:

Эффективность	Эффективность работы специалиста на определенном типе почвы влияет на количество потенциальных месторождений, которые он может найти.
Опытность	Опытность влияет на все остальные характеристики специалиста. Опытный специалист, мало знакомый с каким-то типом почвы, будет не более полезен, чем неопытный специалист с высокой эффективностью на этом типе почвы. Кроме того, опытность влияет на скорость обучения специалиста работе на конкретном типе почвы.
Оборудование	Используемое оборудование сильнее всего влияет на скорость проведения пробного бурения.
Состояние оборудования	Состояние оборудования также может влиять на время поисков: оборудование в плохом состоянии может часто ломаться, что приводит к задержкам, а может быть, и к увеличению стоимости пробного бурения.
Стоимость	Стоимость отражает сумму, которую нужно будет заплатить за единичную услугу или же месячную заработную плату, если вы хотите нанять специалиста на постоянной основе. В эту сумму входит и оборудование специалиста.

Когда вы выберете и наймете специалиста по разведочному бурению, он появится в окне "Разведочное бурение". Здесь вы сможете продлить контракт, если не хотите, чтобы он отправился на поиски новой работы сразу после выполнения вашего заказа.



Если вам понадобится посмотреть его способности, выберите его из списка и нажмите кнопку "Способности", чтобы показать (а затем скрыть) его характеристики.

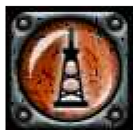


Чтобы уволить специалиста, нажмите кнопку "Уволить". После того как вы подтвердите решение, сотрудник будет немедленно уволен. Если он не закончил свою работу, вам придется нанять другого человека, чтобы завершить ее.



Для того, чтобы выдать специалисту задание, нажмите кнопку "Искать". Появится список стран. После того как вы выберете страну, специалист начнет поиски нефтяных месторождений. Эта работа занимает несколько дней, в зависимости от опытности и качества оборудования специалиста.
Как только специалист закончит разведку, он пометит возможные месторождения.

В зависимости от способностей специалиста, он может найти от 1 до 5 возможных месторождений. Для определения того, действительно ли там есть нефть, вам нужно провести разведочное бурение.



Сначала щелчком мыши выберите место, которое вы хотите проверить на наличие нефти, затем нажмите кнопку "Разведочное бурение". В зависимости от качества и состояния оборудования, а также от типа почвы, разведочное бурение может занять от нескольких дней до нескольких недель.

Разведочное бурение может обнаружить нефтяной пласт, а может оказаться, что вы выбросили деньги на ветер. Если разведочное бурение дало результат, вы увидите нефтяной фонтан.

Добыча нефти

Чтобы наладить добычу нефти, вам понадобится построить на месторождении буровую вышку, построить нефтехранилище и соединить их нефтепроводом.

Использование нефтехранилища и нефтепровода ничем не отличается на разных уровнях сложности, различия в эксплуатации буровой вышки будут объяснены позже.

Нефтехранилище может быть построено только вплотную к дороге.

Прокладка дорог

Кнопка, позволяющая прокладывать дороги, находится в меню города. Как только вы ее нажмете, указатель мыши перейдет в режим прокладки дорог, и вы сможете наметить новую дорогу. Заметьте, что вы не можете строить дороги где попало. Есть два существенных ограничения:

1. Вы можете проложить новую дорогу, только присоединив ее к уже имеющейся.
2. Дороги могут быть построены только на небольшом расстоянии от города.

Когда вы перейдете в режим прокладки дорог, указатель мыши примет форму бульдозера. Щелкните левой кнопкой мыши по существующему участку дороги и двигайте мышь, не отпуская нажатой кнопки. Место для прокладки дороги будет отмечаться специальными маркерами. Как только вы отпустите кнопку мыши, строительство начнется.

Если вы обнаружите, что линия маркеров прервалась, скорее всего, это означает, что вы ушли слишком далеко от города. Верните указатель мыши ближе к городу - проблема решится.

Нефтехранилище

Нефтехранилища бывают трех типов, различающихся только вместительностью. В начале игры доступно только маленькое нефтехранилище. Чтобы получить доступ к более крупным зданиям, вам придется исследовать несколько технологий в исследовательском центре.

Построить нефтехранилище можно, выбрав его из меню постройки зданий, открывающегося из меню города. В меню постройки зданий отображены все здания, доступные в игре. Поскольку нефтехранилища бывают трех разных размеров, вам будет нужно выбрать желаемый с помощью небольших стрелок возле изображения хранилища. Более подробная информация содержится в разделе "Постройка зданий".

Буровая вышка

В игре есть только один вид буровых вышек, и они могут быть построены только на нефтяном фонтане. Постройка вышек осуществляется так же, как постройка нефтехранилищ - из меню города.
Вы можете построить до 4 вышек на одном месторождении. На легком уровне сложности вышка начнет работать, как только будет построена. На нормальном уровне сложности вам придется разобраться с микроменеджментом буровой вышки (см. главу "Буровая вышка на нормальном уровне сложности").



Вы всегда сможете снести буровую вышку, если захотите. Конечно, после того, как строительство было завершено. В меню буровой вышки есть кнопка, выполняющая эту функцию.

Нефтепровод

Нефтепроводы служат для перекачки нефти с буровой вышки в нефтехранилища.

Нефтепровод также прокладывается из меню города, но только не в промышленных городах. Нажав на соответствующую кнопку, вы перейдете в режим прокладки нефтепровода. Процесс схож с процессом прокладки дорог, но нефтепровод можно строить и вдалеке от городов.

Вы можете сразу построить нефтепровод, соединяющий буровую вышку и нефтехранилище. В режиме прокладки щелкните мышью на хранилище и, не отпуская нажатой кнопки, переведите указатель мыши на буровую вышку. Оба здания будут подсвечены зеленым, что означает, что постройка нефтепровода соединит их.



После прокладки нефтепровод также может быть снесен. Это делается нажатием соответствующей кнопки из меню нефтепровода.

Каждый нефтепровод имеет свою пропускную способность - какой объем нефти может быть перекачан за сутки. Вы можете увидеть максимальную пропускную способность и реально перекачиваемый объем в меню нефтепровода, открывающемся по щелчку мыши. Конечно, одного стандартного нефтепровода не хватит для того, чтобы перекачивать нефть с нескольких вышек в хранилище.





Вам придется улучшать проложенный нефтепровод. Каждый участок нефтепровода может быть улучшен дважды - до среднего и большого нефтепровода. Конечно, они различаются не только пропускной способностью, но также ценой и необходимыми для постройки технологиями. Технологии изучаются в исследовательском центре.

Как только вы изучите необходимые для улучшения нефтепровода технологии, станут доступны кнопки, выполняющие эту операцию. Улучшение всегда проводится для всего участка нефтепровода - от одного здания или соединения до соседнего. Цена улучшения показывается в нижней части меню нефтепровода и зависит от длины улучшаемого участка.

Буровая вышка на нормальном уровне сложности

Нормальный уровень сложности требует полностью ручного управления. В отличие от легкого уровня сложности, где буровая вышка представляет собой одно целое, здесь она состоит из пяти частей.

Даже если буровая вышка уже построена, она еще не может работать. Сначала вам придется нанять рабочих и менеджера-буровика.

Рабочие

Количество рабочих влияет на объем добываемой нефти. Если на вышке работает слишком мало рабочих, добыча будет низкой: тем ниже, чем меньше рабочих.

Буровик

Помимо группы рабочих на каждой вышке необходим буровик.

Управление буровиком и контроль его способностей сходны с тем, что вы уже знаете о специалистах по разведочному бурению. Основное различие в том, что буровик на площадку нанимается на длительный срок, хотя вы все также можете уволить и заменить его.

Опытность	Опытность буровика определяет то, как быстро он может повысить свою эффективность.
Эффективность	Эффективность буровика на данном типе местности прямо влияет на количество добываемой нефти.
Зарплата	Месячный оклад буровика.

Составляющие буровой вышки

Буровая вышка обычно состоит из пяти частей:

- бур
- буровая штанга
- насос
- приводной механизм
- главный вентиль

На только что построенной вышке все оборудование - первой ступени. Каждая деталь может быть улучшена до второй, а затем до третьей ступени. Более совершенные детали более эффективны и служат дольше. С другой стороны, они стоят дороже и требуют исследования некоторых технологий в исследовательском центре.

Оборудование для вышки можно приобрести тремя способами:

- Купить на рынке;
- Арендовать на год (оплата вперед);
- Произвести на собственной фабрике.

Детали буровой вышки постепенно изнашиваются. Чем хуже состояние оборудования, тем выше вероятность поломок и тем ниже уровень добычи вышки. Если вы можете себе это позволить, рекомендуется заменять оборудование на новое прежде, чем его состояние упадет ниже, чем 50%.

Улучшение буровой вышки

На нормальном уровне сложности оборудование на буровых вышках может быть улучшено (до 2-й и 3-й ступени).
Эта же возможность доступна сразу для всей буровой вышки.

Если все детали буровой вышки будут улучшены до второй ступени, башня и сама будет выглядеть как вышка ступени 2. Смена оборудования на детали 3-й ступени изменит статус всей вышки на 3-ю ступень. С финансовой точки зрения, внешний вид вышки не имеет значения, более существенным фактором являются бонусы за каждое улучшение. Улучшение до третьей ступени включает все улучшения второй ступени, и такая башня будет добывать больше нефти, чем несколько башен, не подвергавшихся улучшениям.

Строительство зданий

Для строительства зданий вам будет нужно открыть соответствующее меню - список зданий.

В меню города есть кнопка, открывающая список всех зданий в игре. Чтобы построить одно из зданий, просто щелкните мышкой на его изображении. Список зданий исчезнет, а указатель мыши примет форму строящегося здания. Он будет зеленого цвета, если здание можно построить на указываемом месте, и красного, если это невозможно. Все здания должны строиться рядом с дорогой, исключение составляют только буровые вышки и буровые платформы.

Вы можете отменить постройку в любой момент, нажав Escape. Потраченные деньги будут возвращены.
Если вы поместили здание возле дороги, но оно все еще красного цвета, поверните его, нажав правую кнопку мыши (каждое нажатие поворачивает объект на 90°).

Единственной причиной, по которой то или иное здание будет вам недоступно, является недостаточное развитие технологий. Задержав указатель мыши над зданием, вы сможете прочесть его описание, включая список недостающих технологий, которые вам нужно будет изучить в исследовательском центре.

Цены на нефть и продажа нефти

Цены на нефть на мировом рынке постоянно меняются. Меняется спрос и предложение. Различные события, происходящие в мире, также имеют большое влияние на цены.

Список цен на нефть даст вам общее представление о ценах в промышленных городах, включая информацию о тенденции к изменению цены. Выбрав один из городов, вы увидите изменение цены за некоторый срок в этом городе. Это может помочь вам предсказать цены на ближайшее время и подстроить свою деятельность.

Возможно, построив много хранилищ, вы сможете запасти нефть в больших количествах и дождаться повышения цен, если оно ожидается. Конечно, кое-что вам придется продавать, чтобы покрыть текущие расходы.

Исследовательский центр

Исследовательский центр - здание, которое вам понадобится с самого начала. Большинство других зданий и улучшений недоступны, пока вы не исследуете новые технологии.

Технологии делятся на шесть категорий:

- Физика
- Строительство
- Геология
- Экономика

- Химия
- Продвинутая химия

Последняя категория появится, только когда вы изучите технологию крекинга из раздела "химия".

Исследовательский центр на нормальном уровне сложности
На нормальном уровне сложности управление исследовательским центром отличается только тем, что вам придется нанимать ученых для проведения исследований. Чем больше ученых, тем быстрее будет изобретена новая технология. Минимальное количество ученых-исследователей - один. Но одному человеку могут понадобиться годы для изучения одной-единственной технологии.

Фабрика

Фабрика становится доступна только на нормальном уровне сложности, где вам нужно заботиться обо всех пяти составляющих буровой вышки. Все эти детали могут быть произведены на фабрике.

Производство каждой детали требует определенного количества времени. Это время напрямую зависит от количества нанятых рабочих. Производство не может быть запущено, если рабочих менее 10!

Место хранения оборудования не специфицировано, так что оно может быть поставлено на ваши буровые площадки по всему миру. Детали вышек, которые были снесены, будут возвращены на этот глобальный склад - после короткого технического обслуживания.

В меню производства все детали, которые вы еще не умеете производить, помечены как недоступные. Задержав указатель мыши над такой деталью, вы увидите список технологий, которые вам предстоит изучить, чтобы произвести эту деталь.

Предприятие

Постройка нефтеперегонного предприятия - это веха на пути развития вашей корпорации. Вы сможете сами перерабатывать нефть в бензин, мазут и машинные масла и продавать товар напрямую через ваши собственные точки распространения.

Прежде чем вы сможете строить предприятия, вам нужно исследовать две технологии: "Промышленное строительство" в разделе "Строительство" и "Крекинг" в разделе "Химия".

Переработка нефти в конечный продукт - процесс, сопряженный с большими потерями. Чем проще и "старше" технология, тем выше потери при переработке. Первые технологии крекинга при применении давали потери порядка 50%.

Процент потерь может быть снижен за счет использования более современных технологий и методов крекинга. В конце концов, можно изобрести процедуры крекинга без потерь, которые появились в 90-х годах. В зависимости от тех технологий, которые изобрели ваши ученые, вы сможете выбирать процесс переработки нефти на предприятии. Переключение на другой процесс может быть интересно не только с точки зрения количества потерь, но также с точки зрения соотношения количества конечных продуктов - бензина, мазута и машинного масла. Таким образом, одна технология может быть более полезна, если вам нужно больше бензина, другая - если вы активно продаете мазут.

Но прежде чем вы сможете переработать нефть, ее надо будет доставить на предприятие. На каждом предприятии может храниться до 200000 баррелей нефти и соответствующее количество конечного продукта. С предприятий бензин и другие продукты перевозятся к месту продажи. Чтобы перевезти нефть на предприятие, вам понадобится определить маршрут (см. главу "Танкеры и маршруты") или арендовать танкер, который будет это делать автоматически, как только предприятие будет построено.

Вы всегда можете выбрать технологию, применяющуюся для крекинга, в меню предприятия. Обратите внимание, что оба первых варианта (Крекинг I и Крекинг II) - методы крекинга. Первый содержит простые технологии крекинга, второй - специализированные. Всегда будет использована наиболее современная технология крекинга из уже исследованных. То есть, если вы исследовали "Специализированный крекинг" и "Улучшенный специализированный крекинг" из раздела "Крекинг II", будет использован второй, более эффективный метод.

Распространение мазута и машинного масла

В игре есть два разных здания, которые необходимо построить для продажи мазута и машинного масла. Количество товара на складе вы можете посмотреть в меню, открывающемся при щелчке по зданию, там же можно определить цену.

Если вы установили монополию на какой-то продукт, это еще не значит, что вы можете устанавливать сколь угодно большую цену. Потребители могут просто перестать покупать этот продукт, если цена слишком высока. Тогда ваша прибыль только уменьшится. Если же вы не единственный поставщик продукта в городе, ваша прибыль будет прямо зависеть от соотношения цен у вас и у ваших конкурентов.

Бензоколонки

Бензоколонки устроены так же, как мазутные станции и магазины машинного масла, разница только в том, что бензоколонки можно улучшать. Кроме того, вы можете определить свою долю на рынке бензина, не заглядывая в статистику - по цвету автомобилей в городе. Если автомобилисты покупают бензин на ваших бензоколонках, их машины будут раскрашены в цвет вашей компании.

Бензоколонки можно улучшать два раза. Для этого придется исследовать технологии в разделе "Экономика": "Сбыт" и/или "Реклама". Каждая из этих технологий привлечет на 5% больше покупателей к вам на бензоколонки вне зависимости от цены.

Гараж

В гараже вы можете управлять всеми грузовиками, перевозящими бензин, мазут и машинное масло.

Грузовики бывают трех разных размеров. Стоят они, естественно, тоже по-разному. Простым щелчком по изображению грузовика вы можете запустить его строительство. Вы можете поставить несколько заказов в очередь производства. Тогда грузовики будут произведены один за другим.

Новым грузовикам нужно будет раз и навсегда указать тип перевозимого груза. Это можно сделать из меню грузовика.
Так вы можете установить количество грузовиков, перевозящих каждый тип продукта в город.

Верфь

На верфи вы сможете заказать себе танкер. Верфь всегда принадлежит городу, где она построена. Но не во всех городах есть верфь.



С помощью этой кнопки можно заказать постройку корабля. Откроется небольшое меню, где вы сможете выбрать нужный корабль по характеристикам и цене. Список меняется со временем, появляются новые корабли. В исторических сценариях вам может быть доступен лишь один или два типа танкеров.

Порт

Порт каждого добывающего города предлагает несколько возможностей, в зависимости от уровня сложности игры.

На легком уровне сложности вы сможете зафрахтовать танкер в порту, чтобы перевезти добытую нефть на нефтеперегонное предприятие. В зависимости от года (так же, как и на верфи), будут доступны разные типы кораблей. Все корабли одного типа имеют одинаковую стоимость и характеристики.

На нормальном уровне сложности вы также сможете покупать бывшие в употреблении танкеры и продавать свои.

Заметьте, что на нормальном уровне сложности каждый танкер - это самостоятельная единица со своим именем, характеристиками и стоимостью эксплуатации. Так что рекомендуется сравнивать танкеры, прежде чем фрахтовать их.

Танкеры и маршруты

Процесс определения маршрута различается для зафрахтованного и собственного танкера. Только вашим танкерам можно определить постоянный маршрут, зафрахтованные же могут только отправиться к пункту назначения и продать там нефть или выгрузить ее на ваше предприятие - если оно там есть.

Маршрут вашего танкера может быть куда более гибким.
Настроить маршрут можно, нажав соответствующую кнопку в меню танкера. Откроется новое окно, состоящее из двух частей - карты мира слева и списка пунктов маршрута справа.

Выберите мышью город на карте мира (они показаны зелеными квадратиками). Название города появится в левом нижнем углу. Маршрут может проходить через несколько городов.



Добавьте город к маршруту, нажав кнопку "+" или дважды щелкнув по зеленому квадратику города. В городах, где нефть добывается, танкер будет загружать нефть, в промышленных городах, где стоят предприятия, выгружать ее. Если танкер посетит два добывающих города подряд, во втором городе будет заполнено то свободное место, которое осталось после посещения первого города.



Чтобы удалить город из маршрута, щелкните по нему и нажмите кнопку "-". Чтобы кнопка "ОК" стала доступна, вам нужен маршрут хотя бы из одного города.

Справа от названия города вы можете увидеть следующие символы:

 Если эта опция отмечена, танкер будет ждать в порту полной загрузки.

 Если помечена эта опция, танкер предпримет попытку починиться в этом порту, в этом случае он проведет там больше времени. Так как состояние танкера прямо влияет на эффективность его использования (на нормальном уровне сложности), разумно отметить хотя бы один порт, где танкер сможет пройти обслуживание.

 Танкер будет выгружать нефть только на ваши собственные предприятия.

Замкнуть маршрут. Помимо экономии на фрахте, эта возможность - самое важное отличие собственных танкеров. Если вы активируете эту функцию, будет следовать указанному маршруту "по кругу", повторяя его снова и снова.

Пример: Вы добываете нефть в Алжире и хотите отвезти ее во Францию. Выберите на карте Алжир, добавьте его в список, выберите Марсель, добавьте и его в список. Отметьте "Собственное предприятие" напротив Марселя и нажмите "Замкнуть маршрут". Теперь танкер будет постоянно возить нефть из Алжира на ваше предприятие во Франции.

Города

В ваших интересах, чтобы города росли и жители были довольны. Это объясняется двумя причинами: в городах, где есть предприятие и распространяются продукты переработки нефти, чем больше население - тем выше продажи. В городах, где нефть добывается, вам (на нормальном уровне сложности) понадобится нанимать рабочих для буровых площадок, чтобы поддерживать достойный уровень добычи. Если город маленький, вы не сможете нанять достаточное количество рабочих, чтобы поддерживать работу вашего леса буровых вышек.

Что влияет на благосостояние города? В целом, два параметра: рабочие места и благополучие жителей, которое тоже зависит от количества рабочих мест. Конечно, ваша компания не сможет быть единственным работодателем в городе, но она может стать самым крупным из них. Поэтому разумно строить производственные здания и исследовательский центр в городе, где вы намереваетесь построить предприятие и продавать конечный продукт.

Запросы горожан растут вместе с городом. Очень важно строить общественные здания, которые нужны горожанам, иначе они могут быть недовольны и вообще покинут город. Для уже развернутой сети распространения продуктов это может быть фатальным.

Еще одна причина, по которой вы заинтересованы в росте города, состоит в том, что каждые 50000 жителей вы сможете построить еще одну бензоколонку, а каждые 100000 - еще одну мазутную станцию и магазин машинного масла.

Контора

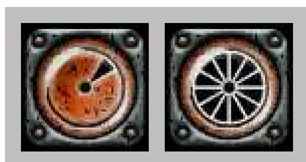
В меню конторы есть два раздела: "Расходы и доходы" и "Банк".

Расходы и доходы

Этот раздел в свою очередь делится на две части - расходы и доходы, две кнопки расположены в верхней части окна:


Расходы. Фрахт танкеров, стоимость обслуживания собственных танкеров, расходы на строительство, покупка танкеров, акций, выплата дивидендов по акциям, займов и процентов по ним.


Доходы. Продажа нефти и продуктов переработки, продажа акций и старых танкеров (на нормальном уровне сложности) и дивиденды.


Вы можете открыть график затрат этими двумя кнопками. Левая откроет график затрат за месяц, правая за год. В сетевой игре может потребоваться несколько секунд на переключение этих режимов.

Банк

В этом разделе вы можете взять заем и выплатить его заранее.


Взять заем очень просто. Вы всегда сможете взять заем определенного размера в самом начале. Дополнительные ассигнования будут зависеть от оценки банком эффективности вашей компании.

Преждевременная выплата займа - необязательная, но приятная возможность. Обычно вы платите проценты каждый месяц. А выплатив заем заранее, вы поднимете рейтинг своей компании на фондовом рынке - компания без долгов более привлекательна.

Фондовый рынок

Фондовый рынок предоставляет возможность торговать акциями компаний игроков и общедоступных предприятий.
Через 12 месяцев все компании выйдут на фондовый рынок. Каждая компания выпускает 100000 акций, из которых 10000 уходят в свободное обращение на рынке.

Покупка и продажа акций

Вы можете купить акции с помощью левой кнопки и продать с помощью правой. Откроется небольшое окно, где вы сможете указать количество акций (с помощью клавиатуры или нажимая мышью две стрелки). Будет также указана сумма сделки.



Дивиденды

Дивиденды - прибыль, получаемая с акций. Выплачиваются каждые 3 месяца.

Чем выше вы выставите дивиденд, тем более привлекательными будут ваши акции на рынке, что приведет к росту их цены. Заметьте, что вам придется выплачивать дивиденды по всем акциям, находящимся во владении у других компаний. Понижение дивиденда приведет к снижению цены акций, с другой стороны - они обойдутся вам дешевле.



Поглощение компании

В игре реализовано только "агрессивное поглощение". Вы можете инициировать поглощение в любой момент, но шансы велики, только если вы владеете большинством акций.

Конечно, поглощение обойдется вам недешево. Если вы уже владеете большой частью акций или даже большинством, вам все равно придется сделать щедрое предложение владельцам остальных акций.



Курс акций

Цена акций на рынке зависит от нескольких факторов. В целом цена отражает благосостояние компании. Кроме того, цена растет с каждой покупкой и падает с каждой продажей.

Помимо очевидной собственности компании - буровых платформ, танкеров, бензоколонок, наличных денег и т.д., есть еще два важных фактора:

- Сколько нефти хранится в нефтехранилищах компании;
- Сколько нефти было добыто на данный момент.

Дополнительная информация об акциях

Вы можете просмотреть дополнительную информацию об акциях любой компании. Так вы сможете узнать, какими акциями владеют другие компании.

Сетевая игра

Вы можете играть по сети или через Интернет, в одной игре может участвовать до 6 игроков. После выбора пункта меню "Сетевая игра" вы сможете присоединиться к существующей игре или начать новую (стать сервером).

ПРИСОЕДИНИТЬСЯ (к уже существующей игре)

Чтобы присоединиться к игре, идущей в локальной сети, обычно достаточно просто нажать эту кнопку. Начнется поиск серверов. Вы сможете изменить свое имя - по умолчанию это имя компьютера.
В нижней части экрана будет показан список игр в локальной сети. Выберите игру и нажмите "Присоединиться". Вы перейдете в меню, где будет показан сценарий, по которому начнется игра и список участников.



Здесь вы можете выбрать название, логотип, цвет и место размещения штаб-квартиры компании (если сценарий позволяет свободный выбор города).

Также здесь имеется небольшое окно чата, где можно обсудить настройки, пока игра не началась.



Сервер может начать игру, как только все игроки нажмут на кнопку "ОК". Игроки, которые готовы начать игру, будут показаны черным, остальные - серым.

Чтобы присоединиться к игре через Интернет, вам нужно будет ввести IP-адрес сервера.

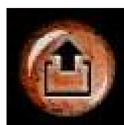
СЕРВЕР - создание новой игры

Для создания новой игры требуется, по меньшей мере, ввести ее имя. Особенно в локальной сети, где может быть запущено несколько игр, разумнее ввести свое имя, а не использовать стандартное.

Следующее меню выглядит так же, как и описанное в разделе "Присоединиться", но вы дополнительно можете выбрать сценарий. Также вы сможете изменить статус игрока - будет ли им управлять человек или компьютер. Если вы не хотите видеть какого-либо игрока, вы можете исключить его с помощью соответствующей кнопки. Это может вам понадобиться, если вы хотите начать поскорее, а игрок не нажал кнопку "ОК". Поскольку игра может начаться, только когда все подтвердили свою готовность, это может быть единственным выходом.

Настройки

Настройки разделены на четыре части, отображаемые при нажатии на соответствующие иконки.



Эта кнопка открывает меню настроек. В каждом разделе, где есть ползунки, также есть кнопка, позволяющая вернуться к предыдущим настройкам.



Общие настройки

Здесь вы можете определить скорость прокрутки экрана при подведении мыши к краю экрана.

Если вам не нравится отображение изменения дня и ночи, вы можете включить настройку "всегда день". Тогда в течение всей игры экран будет освещен нормально.



Настройки графики

Обратите внимание, что высокие значения и включение всех эффектов рекомендуется, только если у вас мощный компьютер с современной видеокартой. Хотя, скорее всего, вы сможете их включить и на слабом компьютере, но производительность игры может упасть слишком сильно.

Вода: Отражения на воде могут отображаться, только если выбрано качество воды "средне" или "высоко". В простом режиме на воде не могут отображаться отражения. Настройка "высоко" рекомендуется только для компьютеров, видеокарта которых поддерживает шейдеры версии 2, иначе передвижение по игровому миру может быть очень медленным.



Звук и музыка

Громкость устанавливается для всех эффектов в игре, но соотношение громкости разных звуков сохраняется.

Фильтры информации

Экономический симулятор всегда предоставляет большое количество информации. Кому-то вся она покажется полезной, кого-то же это будет раздражать. Поэтому в нашей игре вы сможете настроить, какая информация будет вам показана, а какая - нет.

Каждая опция имеет подраздел, отвечающий за принадлежащие вам объекты этой группы. Например, вы можете выключить "Показывать танкеры", но включить "Показывать собственные танкеры", тогда на карте будут отображены только ваши суда.

©Компания "Акелла", 2005 год. Все права защищены.